

## **1. SCENARIO**

In the near future the welfare state is a thing of the past with unemployment running low and luxury lifestyles thin on the ground. For the majority of young adults there are two options: work under slave-like conditions in the hostile environment of the antarctic mineral mines or sign a government contract and enlist with the elite ROTO-RAIDERS attack force where fame and fortune abound for those who survive.

The prime concern of the ROTO-RAIDERS is to maintain an infiltration force of ROTORS, or flying battle tanks, behind enemy lines. These craft have to destroy the primary defence systems, steal energy for later use in the ROTOR's energy transformer, discover ammunition and fuel dumps and transfer these to home base and lastly collect sun simulator crystals to provide power for the home journey.

As a trainee, you must first prove your ability to manoeuvre the ROTOR in both friendly and hostile environments using a flight simulator. Once you have been awarded sufficient 'prestige units' you will be sent on a mission to an enemy fortress in one of the four corners of the world: BIOS in the north, KARIO in the south, NAPAIJ in the east and STYRENE in the west. Each fortress is divided into sectors of increasing complexity and difficulty. As you work your way up the ranks, more and more challenging mission classes are available through the security password system on your pocket computer informer.

Your ultimate goal is, naturally, to become a ROTOR ace by completing all the 'CLASS 6' missions upon which you will be awarded the government's highest seal of approval: the 'ROTOR ELITE' medal and a lifelong pension.

## **2. LOADING THE PROGRAM**

To load 'ROTOR' follow the normal auto-boot procedure for your machine. If your package contains more than one disk, use the disk marked 'BOOT'.

To start the game press the SPACE key or press FIRE on joystick 2 on an AMIGA or ST or press the left mouse button on an ARCHIMEDES.

## **3. THE POCKET COMPUTER INFORMER**

On entry to the training academy you are presented with a pocket computer informer which provides a two-way communications link allowing you to select a mission and your performance to be monitored and rated. The informer provides on-screen prompting with the controls selected by moving the joystick up or down, or by pressing the up and down cursor keys, and is activated by pressing the FIRE button, or SPACE key. A control can only be activated if it turns blue upon selection.

Initially you will only be able to select training in the manoeuvring simulator as a password system exists in which the password to the next level is awarded only upon receipt of sufficient prestige units. To enter a password change a letter by moving the joystick up or down, or by pressing the left and right cursor keys, and select by pressing FIRE or SPACE.

#### 4. MISSION PROFILE

Each mission will be to one sector of a fortress in one of the four terrains, BIOS, STYRENE, NAPAIJ, or KARIO, and will consist of an enclosed area in which your ship can manoeuvre with a number of closed containers and antagonists. As much information as is known about the sector will be displayed by your informer, and your mission — should you decide to accept it — is to return as many mines as possible and destroy as many antagonists as you can. You will also be able to refuel and upgrade your ROTOR by using the energy pearls to power the transformer. You will also need to collect sufficient sun-simulator crystals in order to leave the fortress. To collect an item you must open the container by shooting it a sufficient number of times and then manoeuvring the ship close enough to the container and using the tractor beam to collect the contents. It is then advisable to shoot the container as you will increase your prestige units by doing so. Once you have collected all the energy crystals you can leave the fortress by matching your ship coordinates with the exit coordinates, both of which are shown on the on-screen computer.

#### 5. THE FLIGHT SIMULATOR

Before you are allowed to fly on a mission you must prove your skill in handling the ROTOR in the flight simulator. The manoeuvre simulator allows you to get the feel of the ship and to practise opening a container and collecting its contents. The combat simulator allows you to practise in a hostile environment. In both cases the procedure is the same as for a real mission, i.e. you must collect sufficient sun-simulator crystals and then head for the exit coordinates.

#### 6. THE ON-SCREEN COMPUTER

The on-screen computer provides information during the mission. On the AMIGA it can be switched on or off by rapidly moving the joystick right and left or pressing the appropriate key. The bottom set of coordinates show the ship's position while the top set show the exit position after sufficient sun-simulator crystals have been collected. A radar scanner shows the surrounding layout. The dots above the scanner indicate the number of lives left. The three indicators show the time left until a mine explodes, the time left until a laser beam resumes and the number of crystals needed to get the exit coordinates.










#### 7. THE TRANSFORMER (see also STATUS BAR diagram)

Each ROTOR is equipped with a transformer which can convert the raw energy bound in pearls into enhanced operational features. There are four types of pearl providing varying amounts of energy. If any pearls are collected the available enhancement will be displayed on the icon bar and on the text display. If too many pearls are collected the transformer will overflow and restart from the beginning. To activate the transformer hold down FIRE or SPACE. If an icon turns red it means the feature cannot be selected and is skipped when the icon bar advances. The transformer setting will be lost when you lose a ship but any enhancements already carried out will remain with the new ship.






#### 8. SCORING

Your score takes the form of a 'prestige unit' (PU) account which you can credit in one of two ways. Firstly during each mission you can score directly by destroying antagonists or collecting mines, however this score will only be transferred to your PU account upon completion of the mission or by using the 'DROP CARGO' feature of the transformer. If you lose your ship during the mission then your score will be lost too. Secondly upon completion of a mission you will be awarded a PU bonus if over 95% of the sector was destroyed.

#### 9. CONTAINER CONTENT

CONTENT	TYPE	VALUE	DESCRIPTION
	UNOPENED	--	This is the initial state of all containers. If they are hit sufficient number of times by your missiles they will be opened.
	EMPTY	50 PU	There is nothing to be collected. Shoot the container for extra PU.
	PEARL 1	1 SLOT	This energy pearl will advance the transformer position once.
	PEARL 2	2 SLOTS	This energy pearl will advance the transformer position twice.
	PEARL 3	3 SLOTS	This energy pearl will advance the transformer position three times.
	PEARL JOKER	? SLOTS	This energy pearl will advance the transformer by an unknown amount.
	FUEL	200 FUEL	This will add 200 units of fuel to the ROTOR tank.
	MINE	1000 PU	Once opened the mine is activated and will explode when the countdown has terminated. If your ship is on screen when it explodes your ship will be lost. Collecting the mines will render them safe but they are very heavy and will affect the handling of your ship. These are the main reason you are in the fortress and you will score highly for returning them to home-base. If a mine moves off screen it will self destruct harmlessly.
	SUN CRYSTAL	--	This must be collected to enable you to have sufficient power to leave the fortress upon completion of your mission.

## 10. ANTAGONISTS

ANTAGONIST	NAME	VALUE	DESCRIPTION
	CANNON	100 PU	A cannon fires shells which erode the ship's armour plated hull.
	SNAKE BASE	200 PU	A directed energy beam weapon which fires snake-like beams which also erode the ship's armour plated hull.
	LASER SWITCH	-10 FUEL	These control a laser beam within the fortress. If this is hit often enough the relevant beam will turn off for a period of time. These cannot be destroyed.
	LASER BASE	0	A machine creating a beam deadly to touch. The bases cannot be destroyed and your missiles will pass through the beam.
	GENERATORS	150 PU	A machine which generates a localised gravity field which attracts or repels a nearby ship.

## STATUS BAR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 SCORE ARMOUR CARGO FUEL



- |                   |  |
|-------------------|--|
| 1) REFUEL         | adds 200 units of fuel to the tank   |
| 2) ROTATION SPEED | increases the ROTOR rotation rate  |
| 3) ENGINE UPGRADE | increases the ROTOR thrust   |
| 4) DROP CARGO     | credits current score to PU account, empties the cargo hold and saves the ROTOR position |
| 5) HULL RENEW     | adds 10 units of armour to the hull  |
| 6) LASER UPGRADE  | increases the ROTOR fire power   |
| 7) STORM BOMB     | destroys all antagonists and containers near the ROTOR                                   |
| 8) POWER SHIELD   | provides a shield against enemy fire   |
| 9) DUPLICATE SHIP | provides an extra ROTOR  |

## 11. CONTROLS

	JOYSTICK (AMIGA/ST)	MOUSE (ARCHIMEDES)	LEFT HAND KEYS	RIGHT HAND KEYS
ROTATE LEFT	LEFT	MOUSE LEFT	<	X
ROTATE RIGHT	RIGHT	MOUSE RIGHT	>	C
THRUST	UP	CENTRE	C	<
PICKUP	DOWN	RIGHT	X	>
SHIELD	DOWN+FIRE	LEFT+RIGHT	Z	?
COMPUTER	LEFT/RIGHT	-	?	Z
FIRE	FIRE	LEFT	SPACE	SPACE
ACTIVATE TRANSFORMER	HOLD FIRE	HOLD LEFT	HOLD SPACE	HOLD SPACE

- ABORT GAME  
PAUSE GAME  
SELECT SOUND EFFECTS  
SELECT MUSIC (AMIGA)  
SELECT SILENCE  
SELECT LEFT HAND KEYS  
SELECT RIGHT HAND KEYS

ESC  
P  
1  
2  
3  
4  
5

## 12. HINTS AND TIPS

- Keep an eye on the fuel and hull armour status
- Shooting mindlessly will use a lot of fuel
- Open as many containers as possible before collecting their contents
- Never pick up more cargo than you can handle
- Remember a heavy ship uses fuel faster
- Increase ROTATION and THRUST early on to increase manoeuvrability
- Select DROP CARGO from time to time to save your score and position
- Don't fly into the exit coordinates accidentally
- Remember there is often more than one way to go
- Try not to shoot energy pearls accidentally especially with side lasers
- Try not to use a STORM BOMB if there are a lot of containers around
- The POWER SHIELD uses a lot of fuel so only use it in emergencies

## 1. SCENARIO

Dans un avenir proche, l'Etat providence appartiendra aux vestiges du passé, avec un chômage très bas et le luxe devenu chose rare. La majorité des jeunes adultes sera alors confrontée à deux choix: travailler comme des esclaves dans l'environnement hostile des mines de l'Antarctique ou signer un contrat avec le gouvernement pour être engagés dans la troupe d'élite des ROTO-RAIDERS, qui assure fortune et célébrité à ceux qui parviennent à survivre.

La préoccupation essentielle des ROTO-RAIDERS est de s'infiltrer avec leurs ROTORS, ou tanks volants, derrière les lignes ennemies. Ces vaisseaux doivent détruire les principaux systèmes de défense, détourner l'énergie pour une utilisation ultérieure dans le transformateur d'énergie du ROTOR, découvrir les dépôts de munitions et de carburant et les amener à leur base, et finalement rassembler des cristaux de simulateur solaire pour le retour.

En tant que novice, vous devez d'abord prouver que vous êtes capable de manoeuvrer le ROTOR, à la fois dans un environnement hostile et bienveillant, par le biais d'un simulateur de vol. Une fois que vous avez obtenu suffisamment d'unités de prestige, vous serez envoyé en mission dans une forteresse ennemie à l'un des quatre coins du monde: BIOS au nord, KARIO au sud, NAPAIJ à l'est et STYRENE à l'ouest. Chaque forteresse est divisée en secteurs de plus en plus complexes et difficiles. Au fur et à mesure que vous montez en grade, des missions de plus en plus ardues vous seront confiées par l'intermédiaire de votre informateur électronique de poche à mot de passe de sécurité.

Votre objectif est évidemment de devenir un ROTOR hors pair en effectuant toutes les missions de la "CLASS 6", au terme desquelles vous recevrez la plus haute distinction du gouvernement: la médaille "ROTOR ELITE", ainsi qu'une pension à vie.

## 2. CHARGEMENT DU PROGRAMME

Pour charger "ROTOR", il vous suffit de suivre la procédure de chargement automatique de votre machine. Si vous disposez de plusieurs disquettes, prenez celle marquée "BOOT".

Pour démarrer le jeu, appuyez sur la touche d'espacement, sur Fire de la manette de jeu 2, si vous avez un AMIGA ou un ST, ou sur le bouton gauche de la souris, si vous avez un ARCHIMEDES.

## 3. INFORMATEUR DE POCHE

Lorsque vous entrez à l'école d'entraînement, on vous fournit un informateur de poche, qui assure une communication bidirectionnelle, et vous permet donc de sélectionner une mission, tandis que votre performance est contrôlée et évaluée. L'informateur vous propose des messages sur écran; vous pouvez sélectionner les commandes en déplaçant la manette de jeu de haut en bas ou en appuyant sur les touches de curseur montantes et descendantes, et les activer en appuyant sur le bouton de la manette de jeu ou sur la touche d'espacement. Une commande ne peut être activée que lorsqu'elle s'allume en bleu lorsqu'on la sélectionne.

Dans un premier temps, vous pourrez uniquement sélectionner la fonction entraînement dans le simulateur de manoeuvre; le système de mots de passe ne vous fournit en effet le mot de passe du

niveau suivant qu'une fois que vous avez rassemblé suffisamment d'unités de prestige. Pour entrer un mot de passe, changez une lettre en déplaçant la manette de jeu de haut en bas, ou en appuyant sur les touches de curseur droite et gauche, et sélectionnez en appuyant sur le bouton de tir ou la barre d'espacement.

## 4. PROFIL DE MISSION

Chaque mission vous emmène dans un secteur d'une forteresse, sur l'un des quatre sites BIOS, STYRENE, NAPAIJ ou KARIO; ce secteur est une zone fermée dans laquelle votre vaisseau peut manoeuvrer entre divers obstacles et conteneurs fermés. Toutes les informations connues sur le secteur seront affichées par votre informateur; votre mission, si vous l'acceptez, consiste à retourner le plus de conteneurs possible et à détruire le plus grand nombre d'obstacles. Vous pourrez également faire le plein de carburant de votre ROTOR et accroître sa puissance en utilisant les perles d'énergie pour alimenter le transformateur. Il vous faudra également rassembler suffisamment de cristaux du simulateur solaire pour pouvoir quitter la forteresse. Pour gagner un élément, vous devez ouvrir le conteneur en tirant dedans un nombre suffisant de fois, puis approcher le vaisseau suffisamment près du conteneur pour pouvoir en extraire le contenu à l'aide d'un faisceau. Nous vous conseillons alors de faire sauter le conteneur, dans la mesure où cela augmentera votre nombre d'unités de prestige. Une fois que vous avez réuni tous les cristaux d'énergie, vous pouvez quitter la forteresse en établissant une correspondance entre les coordonnées de votre vaisseau et celles de la sortie, qui apparaissent toutes sur l'écran.

## 5. LE SIMULATEUR DE VOL

Avant qu'on ne vous autorise à partir pour une mission, vous devez montrer votre habileté à piloter le ROTOR dans le simulateur de vol. Le simulateur de manoeuvre vous donne l'impression de vous trouver à bord du vaisseau et vous permet de vous exercer à ouvrir un conteneur et à en extraire le contenu. Le simulateur de combat vous offre la possibilité de vous exercer dans un environnement hostile. Dans les deux cas, le déroulement est le même que dans le cadre d'une véritable mission, c'est-à-dire que vous devez rassembler un nombre suffisant de cristaux du simulateur solaire, puis vous diriger vers la sortie.

## 6. L'ORDINATEUR SUR ECRAN

L'ordinateur fournit les informations nécessaires à la mission. Sur l'AMIGA, on peut l'allumer ou l'éteindre en déplaçant rapidement la manette de jeu de droite à gauche ou en appuyant sur la touche appropriée. La série inférieure de coordonnées indique la position du vaisseau, tandis que celle du haut montre l'emplacement de la sortie une fois que vous avez rassemblé suffisamment de cristaux du simulateur solaire. Un balayeur radar montre les environs. Les points au-dessus du balayeur indiquent le nombre de vies restantes. Les trois indicateurs vous informent du temps qui vous sépare de l'explosion d'une mine, du passage d'un faisceau laser et du nombre de cristaux nécessaires pour obtenir les coordonnées de la sortie.











## 7. LE TRANSFORMATEUR (voir également la BARRE D'ETAT)

Chaque ROTOR est équipé d'un transformateur qui peut convertir l'énergie brute contenue dans les perles en caractéristiques opérationnelles renforcées. Il existe quatre types de perles, qui fournissent une quantité d'énergie différente. Si vous réunissez des perles, le gain correspondant s'affichera sur la barre icône ou sur l'écran de texte. Si vous rassemblez trop de perles, le transformateur déborde et se remet à zéro. Pour activer le transformateur, maintenez le doigt sur le bouton de tir ou la barre d'espacement. Si une icône s'allume en rouge, cela veut dire que l'élément ne peut pas être sélectionné et est ignoré lorsque la barre d'icône se déplace. Le réglage du transformateur est perdu lorsque vous perdez un vaisseau, mais les gains déjà réalisés restent acquis pour le nouveau vaisseau.

## 8. SCORE

Votre score est établi sous la forme d'un compte "d'unités de prestige" (UP), que vous pouvez acquérir de deux manières. A chaque mission, vous pouvez gagner directement des UP en détruisant des obstacles ou en accumulant des mines. Ce résultat ne sera toutefois porté à votre compte d'UP qu'une fois la mission terminée, ou si vous utilisez la fonction "LACHER CHARGEMENT" du transformateur. Si vous perdez votre vaisseau pendant la mission, votre score sera également perdu. Par ailleurs, une fois votre mission achevée, vous recevrez un bonus d'UP si plus de 95 % du secteur ont été détruits.

## 9. CONTENU

CONTENU	TYPE	VALEUR	DESCRIPTION
	NON OUVERT : --		Cela correspond à l'état initial de tous les conteneurs. S'ils sont touchés un nombre suffisant de fois par vos missiles, ils s'ouvriront.
	VIDE	50 UP	Il n'y a rien à extraire. Faites sauter le conteneur pour obtenir des UP.
	PERLE 1	1 UNITE	Cette perle d'énergie fait avancer le transformateur d'une unité.
	PERLE 2	2 UNITES	Cette perle d'énergie fait avancer le transformateur de deux unités.
	PERLE 3	3 UNITES	Cette perle d'énergie fait avancer le transformateur de trois unités.
	JOKER PERLE	? UNITES	Cette perle d'énergie fait avancer le transformateur d'un nombre d'unités inconnu.
	CARBURANT	200 UNITÉS	200 unités de carburant viennent s'ajouter au réservoir du ROTOR.
	MINE	1000 UP	Une fois ouverte, la mine est activée et explosera à la fin du compte à rebours. Si votre vaisseau apparaît sur l'écran lorsqu'elle explose, il sera perdu. Si vous chargez les mines, elles seront en sécurité, mais elles sont très






lourdes et entraveront le maniement de votre vaisseau. Ces conteneurs sont la raison principale de votre présence dans la forteresse, et vous ferez un excellent score si vous les ramenez à votre base. Si une mine sort de l'écran, elle s'auto-détruit sans provoquer de dégâts.

Vous devez les rassembler afin d'accumuler suffisamment d'énergie pour quitter la forteresse à la fin de votre mission.



CRISTAL SOLAIRE

## 10. OBSTACLES

OBSTACLE	NOM	VALEUR	DESCRIPTION
	CANON	100 UP	Le canon lance des obus qui attaquent la carcasse du vaisseau blindé.
	BASE SERPENT	200 UP	Une arme orientable à faisceau d'énergie projette des faisceaux semblables à des serpents, qui s'attaquent eux aussi à la carcasse blindée du vaisseau.
	INTERRUPTEUR LASER		10 CARBURANT : Il commande un faisceau laser à l'intérieur de la forteresse. S'il est touché un nombre de fois suffisant, le faisceau correspondant est interrompu pendant un certain temps. Il est toutefois indestructible.
	BASE LASER	0	Machine créant un faisceau dont le contact est mortel. Ces bases sont indestructibles et vos missiles traverseront le faisceau.
	GENERATEURS	150 UP	Machines générant un champ de gravité localisé qui attire ou repousse un vaisseau avoisinant.

## BARRE D'ETAT

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Score	Blindage	Charge	Carburant
									00000			250

- 1) FAIRE LE PLEIN DE CARBURANT ajoute 200 unités de carburant au réservoir
- 2) VITESSE DE ROTATION accroît la vitesse de rotation du ROTOR
- 3) POUSSER LE MOTEUR accroît la puissance du moteur
- 4) LACHER CHARGEMENT porte le score actuel sur le compte d'UP, vide le chargement et sauvegarde la position du ROTOR
- 5) RENOUELER CUIRASSE ajoute 10 unités de blindage à la cuirasse

- 6) PUISSANCE LASER
- 7) BOMBE ECLAIR
- 8) BOUCLIER
- 9) DOUBLER VAISSEAU

accroît la puissance de bombardement du ROTOR  
détruit tous les obstacles et conteneurs proches du ROTOR  
protège des bombardements ennemis  
fournit un ROTOR supplémentaire

Description	Manette de jeu (Amiga/ST)	Souris (Archimedes)	Touches gauches	Touches droites
Rotation à gauche	à gauche	souris gauche	<	K
Rotation à droite	à droite	souris droite	>	C
Poussée	vers le haut	milieu	C	<
Extraction	vers le bas	droite	X	>
Bouclier	vers le bas + feu	à gauche + droite	Z	?
Ordinateur	gauche/droite	--	?	Z
Feu	feu	gauche	espacement	espacement
Activer le transformateur	FIRE enfoncé	bouton gauche enfoncé	espace enfoncé	espace enfoncé

Arrêter le jeu	ESC	Sélectionner le silence	3
Arrêter momentanément le jeu	P	Sélectionner les touches de gauche	4
Sélectionner les effets sonores	1	Sélectionner les touches de droite	5
Sélectionner la musique (AMIGA)	2		

## 12. CONSEILS

- Gardez un oeil sur le niveau de carburant et sur l'état de la cuirasse blindée
- Si vous tirez sans mesure, vous consommerez beaucoup de carburant
- Ouvrez le plus grand nombre de conteneurs possible avant d'en extraire le contenu
- N'accumulez jamais une quantité de chargement supérieure à ce que vous pouvez transporter
- N'oubliez pas que si le vaisseau est lourd, il consomme plus de carburant
- Augmentez la vitesse de rotation et la poussée suffisamment tôt pour faciliter les manoeuvres
- Sélectionnez l'option DROP CARGO (lâcher chargement) de temps à autre pour enregistrer votre score et votre position
- Evitez de rencontrer les coordonnées de sortie
- N'oubliez pas qu'il existe souvent plus d'un itinéraire possible
- Essayez de ne pas toucher les perles d'énergie accidentellement, en particulier avec les lasers latéraux
- Essayez de ne pas avoir recours à la BOMBE ECLAIR s'il y a beaucoup de conteneurs dans les environs
- Le BOUCLIER consomme beaucoup de carburant, alors ne l'utilisez qu'en cas d'urgence.

## 1. SZENARIO

In nicht allzuferner Zukunft gehört der Sozialstaat der Vergangenheit an. Fast alle müssen arbeiten, Luxusleben gibt es nur für eine dünne Oberschicht. Junge Leute haben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: entweder Arbeit unter sklavenartigen Bedingungen in der menschenfeindlichen Umgebung einer antarktischen Erzmine oder freiwilliger Eintritt in die Elitekampfftruppe ROTO-RAIDERS - wer dort überlebt, darf mit Ruhm und Reichtum rechnen.

Wichtigstes Ziel der ROTO-RAIDERS: eine kampferprobte Eingreiftruppe von ROTOREn auf die Beine zu stellen. Dabei handelt es sich um Kampfpanzer, die hinter die feindlichen Linien gebracht werden. Die Eingreiftruppe soll die wichtigsten Verteidigungssysteme des Gegners zerstören, Energie für die spätere Verwendung im Energietransformator des ROTORS erobern, Munitions- und Kraftstofflager entdecken, diese ins eigene Lager schaffen und schließlich Kristalle für Sonnen-simulatoren aufsammeln, um die notwendige Energie für die Heimreise zu erhalten.

Als Rekrut müssen Sie zunächst beweisen, daß Sie mit Hilfe eines Flugsimulators den ROTOR in freundlicher und feindlicher Umgebung steuern können. Wenn Sie die ausreichende Anzahl an "Prestigeeinheiten" erreicht haben, werden Sie zu einer feindlichen Festung in eine der vier Himmelsrichtungen geschickt: BIOS im Norden, KARIO im Süden, NAPAII im Osten und STYRENE im Westen. Jede Festung ist in einzelne Bereiche unterteilt, die zunehmend komplexer und schwieriger sind. Je höher Sie sich auf den verschiedenen Stufen emporarbeiten, desto schwierigere Missionen werden Ihnen über das Sicherheitspassword in Ihrem Mini-Info-Computer anvertraut.

Ihr größter Ehrgeiz ist es natürlich, nachdem Sie alle Abenteuer und Missionen der "Klasse 6" bestanden haben, ein ROTOR-As zu werden. Dieser Titel wird Ihnen zusammen mit der höchsten Ehrenauszeichnung der Regierung verliehen, nämlich der Medaille "ROTOR ELITE" und einer lebenslangen Pension.

## 2. PROGRAMM LADEN

"ROTOR" wird mit dem normalen Autobootprogramm Ihres Computers geladen. Enthält Ihr Paket mehr als eine Diskette, verwenden Sie die mit "BOOT" bezeichnete Diskette. Starten Sie das Spiel mit der Leertaste oder drücken Sie den Feuerknopf auf dem Joystick 2 eines AMIGA oder ST, bzw. betätigen Sie den linken Knopf der Maus auf einem ARCHIMEDES.

## 3. MINI-INFO-COMPUTER

Bei Ihrem Eintritt in die Rekrutenschule erhalten Sie einen Mini-Info-Computer, mit dem Sie eine Dialogverbindung herstellen können. Damit wählen Sie eine Mission und sorgen dafür, daß ihre Leistung überwacht und registriert wird. Der Info-Computer gibt auf dem Bildschirm die gewählten Optionen bekannt. Sie können sie mit dem Joystick (Auf oder Ab) bzw. mit den Cursortasten (Auf oder Ab) ansteuern und mit dem Feuerknopf oder der Leertaste aktivieren. Eine Option kann nur dann aktiviert werden, wenn sie beim Ansteuern auf Blau wechselt.

Zunächst können Sie nur im Flugsimulator "üben", da das Paßwortsystem Ihnen Ihr Paßwort für die nächsthöhere Ebene erst dann bekanntgibt, wenn sie genügend Prestigeeinheiten gesammelt haben. Das Paßwort geben Sie ein, indem Sie die Buchstaben mit dem Joystick oder den Cursortasten (Auf oder Ab) ansteuern und mit dem Feuerknopf oder der Leertaste aktivieren.

#### 4. MISSIONSABLAUF

Jede Mission führt Sie zu einem Festungsbereich in einem der vier Gebiete BIOS, STYRENE, NAPAUI oder KARIO. Jedes dieser Gebiete ist in sich abgeschlossen. Darin befinden sich eine Reihe von Behältern und gegnerische Einheiten, zwischen denen Sie Ihr Schiff umhermanövrieren. Informationen über dieses Gebiet erscheinen auf Ihrem Info-Computer. Wenn Sie Ihre Mission annehmen, müssen Sie sich möglichst viele Behälter aneignen und möglichst viele gegnerische Einheiten zerstören. Mit den Energieperlen können Sie die Transformatorleistung steigern und somit Ihren ROTOR auftanken und beschleunigen. Um die Festung verlassen zu können, müssen Sie genügend Kristalle für den Sonnensimulator sammeln. Hierfür müssen Sie den Behälter durch Beschuß öffnen und dann das Schiff nahe genug heranfahren, um mit Hilfe des Zugstrahls den Inhalt aufzusammeln. Anschließend ist es ratsam, den Behälter durch Beschuß zu zerstören, da Sie dadurch Ihre Prestigeeinheiten erhöhen können. Sobald Sie alle Energiekristalle gesammelt haben, können Sie die Festung verlassen, indem Sie die Koordinaten Ihres Schiffes auf die Koordinaten des Ausgangs anpassen. Beide Koordinaten erscheinen auf dem Bildschirm Ihres Computers.

#### 5. DER FLUGSIMULATOR

Bevor Sie die Einsatzfreigabe erhalten, müssen Sie beweisen, daß Sie fähig sind, mit dem ROTOR im Flugsimulator umzugehen. Hier bekommen Sie das Gefühl für das Schiff und üben die Öffnung des Behälters und das Einsammeln seines Inhalts. Mit dem Kampfsimulator können Sie in feindlicher Umgebung üben. In beiden Fällen läuft der Vorgang wie bei einer echten Mission ab, d.h. Sie müssen eine ausreichende Anzahl an Sonnensimulator-Kristallen sammeln und dann die Ausgangskordinaten eingeben.

#### 6. DER BILDSCHIRM-COMPUTER

Über den Bildschirm-Computer erhalten Sie während Ihrer Mission Informationen. Auf dem AMIGA kann er durch eine rasche rechts/links-Bewegung des Joysticks oder durch die Betätigung der entsprechenden Taste ein- oder ausgeschaltet werden. Die Koordinaten am unteren Bildschirmende beschreiben die Schiffsposition, die oberen Koordinaten die Ausgangskordinaten, die Sie anstreben müssen, wenn Sie genügend Kristalle für den Sonnensimulator gesammelt haben. Mit einem Radar-abtastgerät wird die Umgebung sichtbar. Die Punkte über dem Abtastgerät zeigen die Zahl der verfügbaren Leben an. Auf den drei Anzeigeinstrumenten wird die Zeit bis zur Explosion des Munitionsbehälters, die Zeit bis zur Wiederaufnahme des Laserstrahls und die Kristallanzahl, die benötigt wird, um zu den Ausgangskordinaten zu gelangen, sichtbar.

#### 7. DER TRANSFORMATOR (s. auch STATUS BALKEN-Diagramm)









Jeder ROTOR enthält einen Transformator, mit dem die Rohenergie in Perlen in eine höherwertige, operationelle Energie umgesetzt werden kann. Wird eine Perle aufgesammelt, erscheint der verfügbare

höhere Energiewert auf dem Balkendiagramm und auf der Texteinheit. Wurden zu viele Perlen aufgesammelt, läuft der Transformator über und geht wieder an den Anfang zurück. Schalten Sie den Transformator mit dem Feuerknopf oder der Leertaste ein. Leuchtet ein rotes Licht auf, bedeutet dies, daß der Transformator nicht aktiviert werden kann und übersprungen wird, wenn sich das Balkendiagramm vorwärtsbewegt. Der eingeschaltete Transformator geht verloren, wenn Sie ein Schiff verlieren. Die aufgesammelten Perlen dagegen bleiben für das neue Schiff erhalten.

#### 8. PUNKTEANZAHL

Sie haben zwei Möglichkeiten, Punkte in Form von Prestigeeinheiten (PE) zu sammeln. Erstens können Sie bei jeder Mission direkt durch das Zerstören von gegnerischen Einheiten oder das Sammeln von Munition Punkte erlangen. Jedoch werden Ihnen diese Punkte erst nach beendeter Mission oder durch "DROP CARGO (LADUNG ABLIEFERN)" auf dem Transformator gutgeschrieben. Verlieren Sie Ihr Schiff bei einer Mission, so gehen auch Ihre Punkte verloren. Die zweite Möglichkeit ist, daß Sie nach beendeter Mission einen PE-Bonus erhalten, wenn über 95% des Bereichs zerstört wurden.

#### 9. INHALT DER BEHÄLTER

INHALT	TYP	WERT	BESCHREIBUNG
	ungeöffnet	-	Das ursprüngliche Stadium aller Behälter. Wenn sie von Ihren Raketen oft genug beschossen wurden, werden sie geöffnet.
	leer	50 PE	Es gibt nichts einzusammeln. Schießen Sie den Behälter nochmals ab, um Extra-PE zu sammeln.
	Perle 1	1 Schlitz	befördert die Transformatorposition um eine Stelle nach vorn.
	Perle 2	2 Schlitze	befördert die Transformatorposition um zwei Stellen nach vorn.
	Perle 3	3 Schlitze	befördert die Transformatorposition um drei Stellen nach vorn.
	Perlen-Joker	? Schlitze	Diese Energieperle befördert die Transformatorposition um einen unbekannten Betrag nach vorn.
	Treibstoff	200 Treib.	200 Treibstoffeinheiten werden in den ROTOR-Tank gefüllt.
	Mine	1000 PE	Wenn die Mine geöffnet ist, wird sie aktiviert und explodiert, sobald der Countdown beendet ist. Wenn sich bei Explosion der Mine Ihr Schiff auf dem Bildschirm befindet, geht es verloren. Durch das Einsammeln der Minen werden sie gesichert. Sie sind aber sehr schwer und beeinträchtigen die Manövrierfähigkeit Ihres Schiffes. Sie sind der Hauptgrund für Ihren Einsatzflug in der Festung. Sie erhalten viele Punkte, wenn Sie sie in die Basis heimfliegen können. Wenn eine Mine aus dem Bildschirm verschwindet, zerstört sie sich selbst, ohne Schaden anzurichten.



Sonnkristalle-

Sie müssen eingesammelt werden, damit Sie genügend Energie haben, um die Festung nach Abschluß Ihrer Aufgabe auch wieder verlassen zu können.

## 10. GEGNERISCHE EINHEITEN

GEGNER	NAME	WERT	BESCHREIBUNG
	Kanone	100 PE	Eine Kanone verfeuert Mantelgeschosse, die die Panzerwand des Schiffes beschädigen
	Schlangenbasis	200 PE	Eine Waffe mit gezieltem Energiestrahle, die schlangenlinienartige Strahlen abfeuert. Auch sie beschädigen die Panzerwand des Schiffes.
	Laserkonsole	-10 Treib.	Sie steuert einen Laserstrahl innerhalb der Festung. Wenn die Laserkonsole oft genug getroffen wird, schaltet sie den Laserstrahl eine Zeitlang ab. Sie kann nicht zerstört werden.
	Laserbasis	0	Eine Maschine, die einen todbringenden Strahl erzeugt. Die Basis kann nicht zerstört werden, Ihre Raketen fliegen durch den Strahl einfach durch.
	Generatoren	150 PE	Eine Maschine, die ein lokal begrenztes Gravitationsfeld erzeugt, das ein nahe vorbeifliegendes Schiff entweder anzieht oder abstößt.

## STATUSBALKEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 Punkte Panzerung Fracht Treibstoff



- 1) Tanken  
200 Einheiten Treibstoff werden in den Tank gefüllt
- 2) Rotationsgeschw.  
Rotationsgeschwindigkeit des ROTORS wird erhöht
- 3) Motorleistung erhöhen  
Der Rückstoß des ROTORS wird erhöht
- 4) Ladung abliefern  
Der derzeitige Punktestand an PE wird gezählt, der Frachtraum wird geleert und die ROTOR-Position gespeichert
- 5) Mantelerneuerung  
10 Einheiten Panzerung werden auf den Mantel aufgebracht
- 6) Laserleistung erhöhen  
Die Feuerkraft des ROTORS wird erhöht
- 7) Sturmbombe  
Zerstört alle gegnerischen Einheiten und Behälter in der Nähe des ROTORS
- 8) Energieschild  
Schutzschild gegen gegnerischen Beschuß
- 9) Reserveschiff  
Ein zusätzliches ROTOR wird bereitgestellt

## 11. STEUERUNG

FUNKTION	JOYSTICK (AMIGA/ST)	MAUS (ARCHIMEDES)	LINKE TASTEN	RECHTE TASTEN
LINKS DREHEN	LINKS	MAUS LINKS	<	X
RECHTS DREHEN	RECHTS	MAUS RECHTS	>	C
SCHUB	AUF	MITTE	C	<
AUFNEHMEN	AB	RECHTS	X	>
SCHUTZSCHILD	AB UND FEUERKNOPF	LINKS UND RECHTS	Z	?
COMPUTER	LINKS/RECHTS	-	?	Z
FEUER	FEUERKNOPF	LINKS	LEERTASTE	LEERTASTE
TRANSF. AKTIVIEREN	FEUERKNOPF HALTEN	LINKS HALTEN	LEERT. HALTEN	LEERT. HALTEN

SPIEL ABBRECHEN	ESC
SPIELPAUSE	P
SOUNDEFFEKTE AKTIVIEREN	1
MUSIK AKTIVIEREN (AMIGA)	2
TON ABSCHALTEN	3
LINKE TASTEN AKTIVIEREN	4
RECHTE TASTEN AKTIVIEREN	5

## 12. RATSCHLÄGE UND TIPS

- \* Behalten Sie die Treibstoffanzeige und den Status des Schiffsmantels im Auge
- \* Blindwütig drauflosballern heißt Treibstoff verschwenden
- \* So viele Behälter wie möglich öffnen und dann erst den Inhalt einsammeln
- \* Nie mehr Fracht aufnehmen als man manövrieren kann
- \* Ein schweres Schiff verbraucht mehr Treibstoff
- \* ROTATION und SCHUB früh genug erhöhen, um die Manövrierfähigkeit zu verbessern
- \* Von Zeit zu Zeit LADUNG ABLIEFERN, um Punktestand und Position zu speichern
- \* Nicht zufällig in die Ausgangskordinaten fliegen
- \* Nicht immer führt nur ein Weg zum Ziel
- \* Achtung mit den seitlichen Lasern: schießen Sie nicht aus Versehen Energieperlen ab
- \* STURMBOMBE nicht verwenden, wenn noch viele Behälter vorhanden sind
- \* ENERGIESCHILD braucht eine Menge Treibstoff - daher nur im Notfall verwenden



## 1. STORIA

Siamo in un futuro non lontano, e lo stato assistenziale è una cosa del passato: la disoccupazione è ad un livello bassissimo e i tenori di vita sfrenatamente lussuosi sono molto rari. Per la maggior parte dei giovani adulti vi sono due scelte: o lavorare in condizioni da schiavi nell'ambiente ostile delle miniere minerarie antartiche oppure firmare un contratto governativo e arruolarsi con il gruppo d'attacco d'élite ROTO-RAIDERS, dove vi è grande fama e ricchezza per coloro che sopravvivono.

L'interesse principale dei ROTO-RAIDERS è di mantenere forze d'infiltramento ROTOR, carri armati da battaglia volanti, dietro le linee nemiche. Queste navicelle devono distruggere i principali sistemi di difesa, rubare energia per usarla più tardi nel trasformatore di energia ROTOR, scoprire i depositi di munizioni e di carburante e trasferirli alla base e, infine, prendere cristalli simulatori del sole per procurarsi energia per il viaggio di ritorno.

Come apprendista, dovete prima di tutto dar prova della vostra capacità di manovrare il ROTOR sia in un ambiente amichevole che in uno ostile, usando il simulatore di volo. Dopo che avrete ricevuto abbastanza 'punti di prestigio' sarete mandati in missione da una fortezza nemica in uno dei quattro punti del mondo: BIOS nel nord, KARIO nel sud, NAPAIJ nell'est e STYRENE nell'ouest. Ciascuna fortezza è divisa in settori di sempre maggiore complessità e difficoltà. Quando avanzate di grado, missioni sempre più impegnative sono messe a vostra disposizione attraverso il sistema di parola d'ordine di sicurezza sul vostro informatore tascabile.

Il vostro scopo finale è, naturalmente, di diventare un asso Rotor dopo aver completato tutte le missioni 'CLASS 6', dopo le quali vi sarà assegnato il più alto riconoscimento: la medaglia 'ROTOR ELITE' e una pensione a vita.

## 2. CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

Per caricare 'ROTOR' seguite la normale procedura automatica del vostro computer. Se il vostro pacchetto contiene più di un disco, usate il disco etichettato 'BOOT'.

Per iniziare il gioco premete il tasto SPAZIO o premete FUOCO sul joystick 2 su un AMIGA o ST o premete il bottone sinistro del mouse su un ARCHIMEDES.

## 3. L'INFORMATORE TASCABILE

Quando entrate nell'accademia di addestramento vi sarà dato un informatore tascabile che consente un collegamento di comunicazione ricevente e trasmittente: vi permette di selezionare una missione e segue e valuta la vostra prestazione. L'informatore fornisce informazioni sullo schermo con i controlli che sono stati selezionati muovendo il joystick su e giù, o premendo i tasti cursori su e giù, ed è attivato premendo il bottone FUOCO, o il tasto SPAZIO. Un controllo può essere attivato solamente se diventa blu dopo essere stato selezionato.

Inizialmente sarete in grado di selezionare solo l'addestramento nel simulatore di manovra dal momento che il sistema di parola di sicurezza è tale che la parola di sicurezza per il livello successivo è assegnata solo quando si sono raggiunti un numero sufficiente di punti di prestigio. Per inserire una parola

d'ordine cambiate una lettera muovendo il joystick su o giù, o premendo i tasti cursori di destra o di sinistra, e selezionate premendo FUOCO o SPAZIO.

## 4. PROFILO DELLA MISSIONE

Ciascuna missione si porterà ad una sezione della fortezza in uno dei quattro territori, BIOS, STYRENE, NAPAIJ, o KARIO, un'area racchiusa nella quale la vostra navicella e un dato numero di contenitori chiusi e di avversari possono manovrare. Tutta l'informazione conosciuta sul settore verrà visualizzata dal vostro informatore e la vostra missione, se decidete di accettarla, è di riportare tante mine quanto potete e di distruggere il maggior numero di avversari. Inoltre potrete far rifornimento di carburante e migliorare il vostro ROTOR usando le perle di energia per il vostro trasformatore. Dovrete anche raccogliere un numero sufficiente di cristalli simulatori del sole per partire dalla fortezza. Per catturare dovete aprire il contenitore sparandogli un numero sufficiente di volte e poi manovrare la navicella a sufficiente vicinanza; usate il raggio calamita per prenderne il contenuto. A questo punto è consigliabile sparare al contenitore dal momento che aumenterete in questo modo i vostri punti di prestigio. Una volta che avrete preso tutti i cristalli di energia potete partire dalla fortezza facendo corrispondere i coordinati della vostra navicella con i coordinati di uscita, entrambi i quali sono mostrati sul vostro schermo.

## 5. IL SIMULATORE DI VOLO

Prima di ricevere il permesso di volare in una missione dovete dar prova del vostro talento nel maneggiare il ROTOR nel simulatore di volo. Il simulatore di manovra vi permette di impraticarvi della navicella e di provare ad aprire il contenitore e prenderne il contenuto. Il simulatore di combattimento vi permette di fare pratica in un ambiente ostile. In tutti e due i casi la procedura è la stessa di quella di una vera missione, cioè dovete prendere un numero sufficiente di cristalli simulatori del sole e poi dirigerli verso i coordinati di uscita.

## 6. LO SCHERMO

Lo schermo vi procura informazioni durante la missione. Nell'AMIGA queste si possono accendere e spegnere muovendo rapidamente il joystick a destra e a sinistra, o premendo il tasto addetto. La serie di coordinati in basso mostra la posizione della navicella mentre quella in alto mostra la posizione di uscita dopo che un numero sufficiente di cristalli simulatori del sole sono stati presi. Uno scanner radar mostra la posizione circostante. I puntini sopra lo scanner indicano il numero di vite rimaste. I tre indicatori mostrano il tempo rimasto fino all'esplosione della mina, il tempo rimasto fino alla riattivazione del raggio laser e il numero di cristalli necessario per ottenere i coordinati di uscita.

## 7. IL TRASFORMATORE (vedere inoltre BARRA DI STATO)










Ciascun ROTOR è provvisto di un trasformatore che converte l'energia greggia contenuta nelle perle in migliori servizi d'operazione. Vi sono quattro tipi di perle che procurano diverse quantità di energia. Quando saranno state prese delle perle, il miglioramento disponibile sarà visualizzato nella barra delle icone e nella visualizzazione del testo. Se troppe perle sono raccolte il trasformatore diverrà sovraccarico e ricomincerà dall'inizio. Per attivare il trasformatore tenete premuto FUOCO o SPAZIO. Se un'icona diventa rossa significa che il servizio non può essere selezionato ed viene saltato quando la

barra delle icone avanza. La regolazione del trasformatore andrà persa quando perdete una navicella, ma tutti i miglioramenti già conquistati rimarranno con la nuova navicella.






## 8. PUNTEGGIO

Il vostro punteggio viene assegnato in un conto di 'punti di credito' (PU) che potete aumentare in uno o due modi. In primo luogo, durante una missione potete fare punti direttamente distruggendo avversari o prendendo mine, anche se tale punteggio verrà trasferito sul vostro conto PU solo quando avrete completato la missione o usando il servizio 'CADUTA CARICO' del trasformatore. Se perdete la vostra navicella durante la missione allora perdete anche il vostro punteggio. In secondo luogo, a missione compiuta vi sarà assegnato un premio PU se oltre il 95 per cento del settore è stato distrutto.












## 9. CONTENITORI

CONT.	TIPO	VALORE	DESCRIZIONE
	chiuso	-	Lo stato iniziale di tutti i contenitori. Se vengono colpiti un numero sufficiente di volte dai vostri missili, si apriranno.
	vuoto	50 PU	Non c'è niente da prendere. Sparate al contenitore per PU extra.
	Perla	1 grado	Questa perla di energia avanzerà di un grado la posizione del trasformatore.
	Perla2	2 gradi	Questa perla di energia avanzerà di due gradi la posizione del trasformatore.
	Perla 3	3 gradi	Questa perla di energia avanzerà di tre gradi la posizione del trasformatore.
	Perla Jolly	? gradi	Questa perla di energia avanzerà la posizione del trasformatore di un numero di gradi sconosciuto.
	Carburante	200 unità	Aggiungerà 200 unità di carburante al serbatoio del ROTOR
	Mine	1000 PU	Una volta aperta, la mina è attivata ed esploderà quando il conto alla rovescia termina. Se la vostra navicella è sullo schermo quando esplode, avete perso la vostra navicella. Raccogliere le mine le renderà innocue ma molto pesanti, cosicché influiranno sul manovrimento della vostra navicella. Queste mine sono le principali per cui siete nella fortezza e otterrete un punteggio alto se le riporterete alla base. Se una mina si muove fuori dallo schermo si autodistruggerà senza effetti nocivi.
	Cristalli di sole --		Devono essere raccolti per permettervi di avere energia sufficiente per partire dalla fortezza a missione compiuta.

## 10. AVVERSARI

AVVERSARIO	NOME	VALORE	DESCRIZIONE
	Cannone	100 PU	Un cannone spara granate che corrodono lo scafo rivestito di armatura della navicella.
	Base-Serpente	200 PU	Un'arma a raggio di energia diretta che spara raggi simili a serpenti, i quali pure corrodono lo scafo rivestito di armatura della navicella.
	Sferze Laser	-10 carb.	Questi controllano un raggio laser dentro alla fortezza. Se vengono colpiti un numero sufficiente di volte, il raggio verrà disattivato per un certo periodo di tempo. Non possono essere distrutti.
	Base Laser	0	Una macchina che crea un raggio che uccide al tocco. Le basi non possono essere distrutte e i vostri missili passeranno attraverso il raggio.
	Generatori	150 PE	Una macchina che genera un campo di gravità localizzato che attrae o respinge una navicella vicina.

## BARRA DI STATO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	Punti	Armatura	Carico	Carbur.
									00000			250

- 1) Rifornimento di carburante  
aggiunge 200 unità di carburante al serbatoio
- 2) Velocità di rotazione  
aumenta la velocità di rotazione del ROTOR
- 3) Miglioramento del motore  
aumenta il potere di attacco del ROTOR
- 4) Caduta carico  
aggiunge il punteggio attuale al conto PU, vuota la stiva e salva la posizione del ROTOR
- 5) Rinnovamento dello scafo  
aggiunge 10 unità di armatura allo scafo
- 6) Miglioramento del Laser  
aumenta il potere di sparatoria del ROTOR
- 7) Bomba tempesta  
distrugge tutti gli avversari e tutti i contenitori vicino al ROTOR
- 8) Scudo di forza  
procura uno scudo contro il fuoco nemico
- 9) Replica di navicella  
procura un ROTOR extra

## 11. COMMAN DI

DESCRIZIONI	JOYSTICK (AMIGA/ST)	MOUSE (ARCHIMEDES)	MANO SINISTRA	MANO DESTRA
ROTAZIONE A SINISTRA	SINISTRA	A SINISTRA	<	X
ROTAZIONE A DESTRA	RECHTS	A DESTRA	>	C
ATTACCO	SU	CENTRO	C	<
PRELEVAZIONE	GIU'	DESTRA	X	>
SCUDO	GIU'+FUOCO	SINISTRA+DESTRA	Z	?
COMPUTER	SINISTRA/DESTRA	-	?	Z
FUOCO	FUOCO	SINISTRA	SPAZIO	SPAZIO
ATTIV. IL TRANSF.	PREMUTO FUOCO	PREMUTO SINISTRA	PREM.SPAZIO	PREM.SPAZIO

TERMINAZIONE DEL GIOCO	ESC
PAUSA DEL GIOCO	P
SELEZIONE EFFETTI SONORI	1
SELEZIONE MUSICA (AMIGA)	2
SELEZIONE SILENZIO	3
SELEZIONE TASTI MANO SINISTRA	4
SELEZIONE TASTI MANO DESTRA	5

## 12. CONSIGLI E SUGGERIMENTI

- Tenete un occhio sulla situazione del carburante e dello scafo
- Sparando a vuoto consumerà moltissimo
- Non raccogliete mai più carico di quello che potete portare
- Ricordatevi che una navicella carica usa più carburante
- Aumentate ROTAZIONE e ATTACCO presto per aumentare la manovrabilità
- Selezionate CADUTA CARICO di tempo in tempo per salvare il punteggio e la posizione
- Non volate nei coordinati di uscita per sbaglio
- Ricordatevi che vi è spesso più di un'alternativa di direzione
- Cercate di non sparare perle di energia per sbaglio specialmente con i laser di lato
- Cercate di non usare una BOMBA TEMPESTA se ci sono molti contenitori intorno
- Lo SCUDO DI FORZA usa molto carburante, perciò usatelo solo in situazioni d'emergenza